PlayStation
わいわいバレー
7
7
Athena

ごあいさつ

このたびはプレイステーション用ソフト「わくわくバレー」を
お買いあげいただきまして、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前にこの「解説書」をよくお読みいただき、
正しい使用方法でご愛用ください。

メモリーカードについて

「わくわくバレー」ではメモリーカードを使用することによって、ワールドモードの経過状態やオプションでの変更内容などをセーブすることができます。セーブに必要なブロック数は1ブロックとなります。
なお、データのセーブ中にはメモリーカードを抜き差ししたり、電源を切ったり、リセットボタンを押したりすることは絶対にしないでください。

マルチタップについて

「わくわくバレー」では別売りのマルチタップを使用することにより、3人または4人でも遊ぶことができます。
★マルチタップご使用上の注意:マルチタップにコントローラ等を接続する場合、必ずマルチタップ側のコントローラ端子Aにコントローラ等を接続してから、残りのコントローラ等をB、C、Dの各端子に順番に接続してください。マルチタップをプレイステーション本体のコントローラ端子1に接続する際にはコントローラ等をマルチタップのコントローラ端子1-Aに接続してから他のコントローラ等を1-B、1-C、1-Dの各端子に順番に接続してください。また、マルチタップをプレイステーション本体のコントローラ端子2に接続する際には、本体のコントローラ端子1にコントローラ等を接続し、なおかつマルチタップのコントローラ端子2-Aにコントローラ等を接続してから、コントローラ等を2-B、2-Cの各端子に順番に接続してください。

マルチタップの接続例

For Japan Only

SLPS 01695

わくわくバレー

もくじ

*本解説書内の画面写真はすべて開発中のものです。
製品版とは仕様が異なることがありますがご了承ください。

コントロ－ラの使い方

「わくわくバレー」では、コントローラに割り当てられている機能はこのようになっています。

方向キー
カーソルの移動、選手の移動、ボールを打つ方向の入力

△ボタン
天井サーブ、敵に返す(レシーブ・トス)、フェイント(スパイク)、ブロック

○ボタン
各項目の決定、普通にボールを打つ(サーブ・レシーブ・トス・スパイク)、ブロック

×ボタン
各項目のキャンセル、ドロップサーブ、低めのボールを打つ(レシーブ・トス)、飛びつきスパイク(クイックスパイク)、ダイレクトスパイク

□ボタン
強めのボールを打つ(サーブ・レシーブ・スパイク)、2アタック、ダイレクトスパイク

STARTボタン
ゲームの開始、ゲームのポーズ／ポーズ解除、選手交代画面の呼び出し

★【SELECTボタン】【R1ボタン】【R2ボタン】【L1ボタン】【L2ボタン】は使用しません

各機能とボタンの解説

	サーブ	レシーブ	トス	スパイク	ブロック
○ボタン	適度な距離のサーブを打ちます	適度な高さのボールをセッターに上げます	適度な高さのトスを上げます	ボールの落下点に1番近い選手がスパイクを打ちます	ネット際でジャンプして相手のボールを跳ね返します
×ボタン	野球のフォークボールのように落ちるサーブを打ちます	低めのボールをセッターに上げます	低めのトスを上げます	押した瞬間に1番ボールに近い選手がスパイクを打ちます	相手コートからくるボールをダイレクトに打ち返します
□ボタン	○ボタンのサーブより飛距離のあるサーブを打ちます	高めのボールをセッターに上げます	受けたボールをスパイクで相手コートに返します(2アタック)	○ボタンのスパイクよりも飛距離のあるスパイクを打	×ボタンと同様です
△ボタン	天井に届くような高い打球のサーブを打ちます	レシーブを直接相手コートに返します	受けたボールをトスでそのまま相手コートに返します	フェイント(山なりの弱いボール)を打ちます	○ボタンと同様です

★ブロックは、ネット中央のときは3人で、ネットの右か左のときは1～2人でブロックします。

メインメニュー

わくわくバレーでは次のモードがあります。

WORLD MODE(6人制バレー)

COM(コンピュータ)との勝ち抜き対戦です。プレイヤーが選んだチーム以外の7チームと対戦していきます。1Pと2Pでチームを組んで対戦することもできます。

EXHIBITION MODE(6人制バレー)

対戦相手を自由に選んで遊ぶモードです。マルチタップを使用することで最大4人までの同時プレーができます。

OPTION

COMの強さや1試合のセット数などを設定します。

BEACH MODE

エキシビションモードのビーチバレー版です。

?

ある条件で遊べるようになる、秘密のモードです。

SAVE

メモリーカードにオプションで設定した内容やトレーニングのデータなどをセーブします。

TRAINING

サーブ・レシーブ・トス・スパイクの練習をするモードです。各項目を100点満点で競い、合計得点の上位3位以内に入賞すると名前が入力できて、そのときの記録をセーブできます。コーチの厳しいコメントに負けずにがんばってください。

LORD

メモリーカードにセーブしてあるデータを呼び出します。

基本的な遊び方

はじめのうちは○ボタンだけで操作に慣れてください。

色のついた○の表示されている選手が操作できる選手です。
レシーブ、トス、アタックはボールの落下点に選手が自動的に近づいてきますので、タイミングを合わせて○ボタンを押してください。
相手から打たれてくるボールによっては選手が追いつかないときがあります。そのようなときは、方向キーをボールの方向へ入力して、選手を落下点まで移動させてください。

普通のサーブは○ボタンを押すことでボールを上に投げ、もう一度○ボタンを押すことによってサーブを打ちます。
また、選手を後ろまで下げてからボールを上げ、走り込む選手に合わせてボタンを押すことによって**ジャンプサーブ**を打つことができます
＊ わくわくバレーでは、サーブの空振りは１回でサーブミスとなり、サイドアウトになります。

ボールを打つときに方向キーを入力すると、ボールの方向を変えることができます。相手の選手がいない方向を向けてスパイクを打つと、得点が取りやすくなります。また、トスのときにネットとは反対側に方向キーを入力すると、バックアタック用のトスを上げることができます。

＊わくわくバレーではデュース制を採用していますので、対戦相手同士のスコアが14-14以上になったときは、どちらか一方が2点差をつけるまで試合は続行されます。

スタメンの決定と選手交代（6人制バレー）

スタメンの決定

6人制バレーでは使用するチームを決めた後に、セットアップ画面でスタメン(スターティングメンバー)を決定します。選手リストの上側6人がスタメン、下側6人が控えです。

スタメンがが決定したら押します。
OKを押すと対戦が始まります。

スタメン入れ替えやポジションの変更をおこないます。スタメン入れ替えはスタメン側の選手と控え側の選手を各1人ずつ○ボタンで選べば入れ替えられます。このとき、セットアップ画面上側のコートに表示されている背番号も変わります。ポジション変更はスタメン側の選手2人を○ボタンで選ぶことで変更できます。

バレーボールの専門用語で「レシーブで返されたボールをスパイクに結びつけるために、主にそのトスを専門でおこなう選手」のことをいいます。ここではどの選手をトス専門にするかを決めます。初期設定では「とくい」が「トス」の選手がセッターになっています。

セットアップ画面

選手交代

スタメンの選手達も試合が経過していくと疲れてミスが多くなることがあります。そのようなときには選手を交代してみましょう。チェンジ画面の「げんき」は各選手がどれくらい疲れているかを示していますので、選手交代の参考にしてください。

選手交代は選手がサーブをする前にSTARTボタンを押すことでチェンジ画面を呼び出すことだできますので、そこで交代してください。また、1試合が3セットのときや5セットのときは、次のセットに入る前にセットアップ画面が表示され、選手交代をおこなうことができます。

ハートマークの色		状態
赤	♥	かなり元気
オレンジ	♥	やや元気
黄	♥	普通
緑	♥	やや疲れ気味
青	♥	かなり疲れ気味

＊オプション／ミニオプションで「げんき」の設定を「なし」にした場合はハートマークがすべて赤になり、試合終了までマークの色は変わりません。また「最高」にした場合、最初はハートマークがすべて赤になりますが、、試合中に徐々に変化していきます。

試合途中に交代して控えになった選手は、そのセット内では使えることができませんが、次のセットから使えることができるようになります。

選手が疲れてくると、サーブする前にマークがつきます。

ワールド　モード
WORLD MODE

プレイヤーが選んだチーム以外の7チームと対戦して優勝を目指すモードです。

1. はじめにWORLD MODEを○ボタンで選びます。
2. 対戦方法を決めます。「1P　VS　COM」は1人でプレイ、「1P2P　VS　COM」は1Pと2Pの協力プレーでCOMと対戦します。

3. ミニオプションで「COMレベル」、「げんきレベル」、「セット(1試合のセット数)」を決めます。方向キーの上下でカーソルをそれぞれの項目に合わせ、方向キーの左右で内容を変更します。「けってい」にカーソルを合わせて○ボタンを押せば、次の画面に進みます。

4. チームセレクト画面で使いたいチームを決めます。COM側は自動的に決定されます。

5. セットアップ画面が表示され、スタメンを決めてから対戦開始です。

エキシビション　モード
EXHIBITION MODE

プレイヤーが好きなチームと1試合を対戦するモードです。別売りのマルチタップを使用することで、3人・4人での多人数プレイができます。

1. はじめにEXHIBITION　MODEを○ボタンで選びます。
2. 対戦方法を決めます。マルチタップを使用し、コントローラが3つまたは4つ差し込まれていれば「1P2P　VS　3P」や「1P 2P　VS　3P4P」を選ぶことができます。

3. コートを選択します。方向キーの左右でコートを変えることができます。

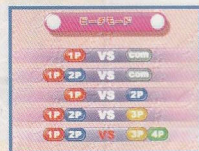
4. ミニオプションで「COMレベル」、「げんきレベル」、「セット(1試合のセット数)」を決めます。方向キーの上下でカーソルをそれぞれの項目に合わせ、方向キーの左右で内容を変更します。「けってい」にカーソルを合わせて○ボタンを押せば、次の画面に進みます。

5. チームセレクト画面で使いたいチームを決めます。「1P VS COM」の場合はCOMのチームも選んでください。
6. セットアップ画面が表示され、スタメンを決めてから対戦開始です。

★このモードでのデータはセーブできません。

ビーチ モード BEACH MODE

ビーチバレーのエキシビションモードです。

1.はじめにBEACH MODEを○ボタンで選びます。

2.対戦方法を決めます。マルチタップを使用し、コントローラが3つまたは4つ差し込まれていれば「1P2P VS 3P」や「1P2P VS 3P4P」を選ぶことができます。

3.コートを選択します。
方向キーの左右でコートを変えることができます。

4.ミニオプションで「COMレベル」、「セット(1試合のセット数)」を決めます。方向キーの上下でカーソルをそれぞれの項目に合わせ、方向キーの左右で内容を変更します。「けってい」にカーソルを合わせて○ボタンを押せば、次の画面に進みます。

5.チームセレクト画面で使いたいチームを決めます。「1P VS COM」の場合はCOMのチームも選んでください。チームが決まれば対戦開始です。

＊このモードでのデータはセーブできません。

トレーニング TRAINING

サーブ、レシーブ、トス、スパイクの練習をするモードです。

コート上に登場する☆の位置へボールを打ち、その正確さで点数が計算されます。各項目は1回につき10点満点で10回の練習をおこないます。(合計100点満点です)

1.はじめにTRAININGを○ボタンで選びます。

2.コーチのコメントが表示され、最初にサーブの練習をおこないます。

3.サーブ練習の結果が表示された後、レシーブの練習をおこないます。

4.レシーブ練習の結果が表示された後、トスの練習をおこないます。

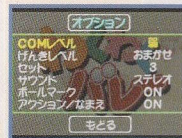
5.トス練習の結果が表示された後、スパイクの練習をおこないます。

6.スパイク練習の結果が表示された後、総合結果が表示されます。記録の上位3位以内に入るとプレイヤーの名前が入力できます。

7.もう一度練習を続けるかどうかのメッセージが表示されますので、続ける場合は「はい」を、続けない場合は「いいえ」を選んでください。

＊各練習項目を開始するとき(コーチのコメント表示時)に×ボタンを押すとトレーニングを中断してメインメニューに戻ることができます。
＊トレーニングモードでのハイスコアで、同じポイントが並んだときは、以前までの記録が上の順位として表示されます。

OPTION/SAVEとLORD

OPTION

COMの強さやセット数などを事前に設定しておくことができます。

注)「ボールマーク」とは、ボールの位置を示す△の表示のことです。「アクション/なまえ」とは、サーブ・レシーブといった動作や、ボールを打つ選手の名前を表示する・しないの設定です。

SAVE

トレーニングのスコアやオプションでの設定内容などをセーブします。セーブ中はメモリーカードの抜き差しをしたり、電源を切ったり、リセットボタンを押すことは絶対にしないでください。

LORD

ワールドモードの途中経過、トレーニングのスコア、オプションでの設定内容等をロードします。ロード中はメモリーカードの抜き差しをしたり、電源を切ったり、リセットボタンを押すことは絶対にしないでください。

スタッフリスト

ART STAFF
メインプログラム/ディレクション:大槻宏幸
プログラム:原　孝博/猪股俊雄
プログラム/テクニカルサポート:新堀十一
メイングラフィック:広沢敏洋
グラフィック:高橋　丈

HONEY B STAFF
ビジュアル/キャラクターデザイン:藤岡勝利

A.S.T WORKS JAPAN STAFF
サウンドデザイン:布沢　努
マネージメント：小山明子
Daniel Griffith

エンディングテーマソング
「Get The Dream」
作詞:白石玲子
作曲/編曲:西崎あきら
歌:白石玲子
（プロダクション・ブルースカイ）

AQUA ROUGE STAFF
プランニング/プロデュース:山本　恵
プランニングサポート:柳澤　勝

PACKAGING STAFF
中　和弘
（株式会社ワンバイワンステイション）
株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズ/NPC

SPECIAL THANKS(以下五十音順)
株式会社アシックス
NECレッドロケッツ
オレンジアタッカーズ
株式会社ゴールドウイン
スポーツパックス
タチカラ株式会社
バレーボールマガジン
（株式会社オフィス美輪）
ミズノ株式会社

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

株式会社 アテナ
〒160-0002 東京都新宿区坂町28-6 坂町Mビル3F
ユーザーサポート:03-5379-4288（月·水·金の14:00～18:00）
fax 03-5379-4118
ホームページ http://www.athena-game.co.jp

製品の企画·開発には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作を起こす場合がございましたら、おそれ入りますが弊社ユーザーサポート係までご一報ください。業務の都合により電話に出られない場合がございますのでお急ぎの方はお手紙かFAXにてお問い合わせくださいますようお願いいたします。

SLPS 01695